

(19)



JAPANESE PATENT OFFICE

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number: **11057217 A**(43) Date of publication of application: **02 . 03 . 99**

(51) Int. Cl.

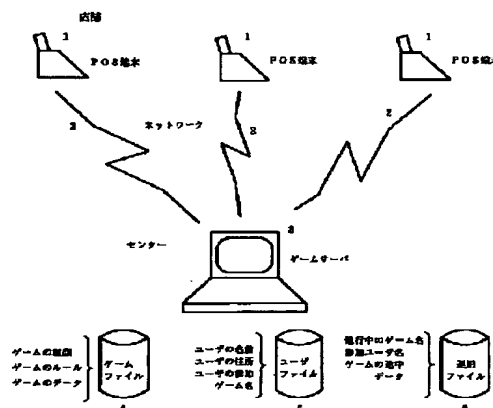
**A63F 9/22**  
**// G06F 19/00**
(21) Application number: **09246009**(71) Applicant: **INTER VISION KK**(22) Date of filing: **28 . 08 . 97**(72) Inventor: **YANAGI MASATAKE**(54) **NETWORK GAME SYSTEM**

COPYRIGHT: (C)1999,JPO

(57) Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To use a system in which a game is played via a network, in the customer-attracting event of a shop, by specifying people participating in the game, making the game proceed only once a day, and limiting the game to a certain period.

**SOLUTION:** A POS terminal 1 serving also as a game terminal, or a special game terminal, is placed at the entrance of a shop and connected to the game server 3 of a center via a communications network 2 such as the internet. Magnetic cards are delivered to customers participating in a game and used for individual identification. Every customer coming to the shop receives one lucky number of a bingo game by passing the magnetic card through the POS terminal 1. If any of numbers on the bingo card coincides with the winning number, it is reported to the center. This operation can be performed only once a day, and if the bingo is complete within 30 days, prizes can be obtained. In addition to the bingo game, backgammon can also be played similarly. Since the game cannot proceed more than once a day, the customers can be expected to come to the shop every day, and the game is effective when used in a customer-attracting event.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-57217

(43) 公開日 平成11年(1999) 3月2日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

G

A

// G 0 6 F 19/00

G 0 6 F 15/44

審査請求 未請求 請求項の数 4 F D (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平9-246009

(22) 出願日 平成9年(1997) 8月28日

(71) 出願人 397036930

インタービジョン株式会社

東京都文京区本郷4丁目1番6号

(72) 発明者 柳 政壮

東京都文京区本郷4丁目1番6号 インタ

ービジョン株式会社内

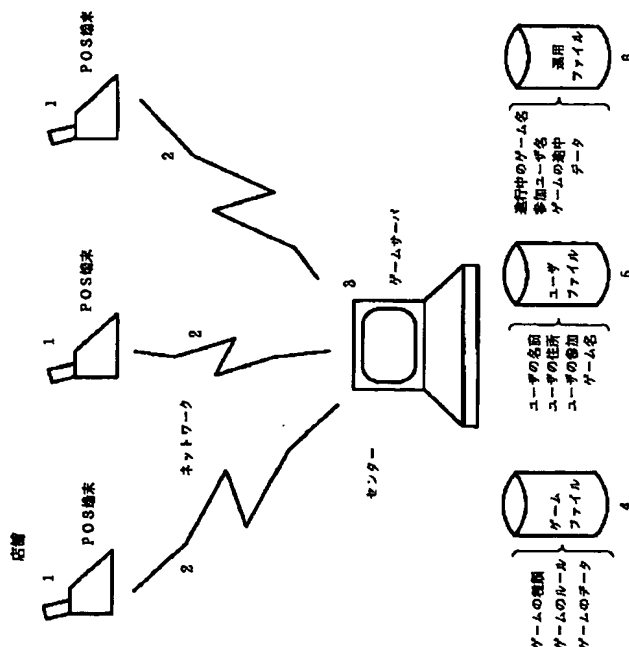
(74) 代理人 弁理士 役 昌明 (外3名)

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】 ネットワークを介してゲームを行なうシステムにおいて、ゲームに参加する人を特定し、1日1回だけ進行させ、一定期間に限ってできるようにして、商店の集客イベントとして利用する。

【解決手段】 ゲーム端末兼用のPOS端末1あるいは専用ゲーム端末を店頭に置き、インターネットなどの通信網2を介してセンターのゲームサーバ3に接続する。ゲームに参加する客に磁気カードを交付して個人認証に使う。来店した客は磁気カードをPOS端末1に通して、ビンゴゲームのラッキーナンバーを1つ受け取る。自分のビンゴカードの数字と一致すればそれをセンターに通知する。この操作を1日1回に限り行なうことができ、30日以内にビンゴが完成すれば賞品がもらえる。ビンゴゲーム以外にもすごろくゲームなどが同様にできる。1日に1回しかゲームを進行できないので、客が毎日店に来ることが期待でき、集客イベントとして有効である。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームの進行を制御するセンター装置と、ネットワークを介して前記センター装置と接続された複数の端末装置とを具備し、前記端末装置から前記ネットワークを介して参加するゲーム参加者にゲームを提供するネットワークゲームシステムであって、前記端末装置は前記ゲーム参加者を特定する認証手段を有し、前記センター装置は、前記ゲーム参加者を登録する手段と、前記ゲーム参加者が入力した数字や文字を記録する手段と、ゲームを1日に所定回数を限度として進行させる手段とを有することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項2】 請求項1記載のネットワークゲームシステムにおいて、前記端末装置はPOS端末装置であることを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項3】 請求項1記載のネットワークゲームシステムにおいて、前記センター装置は、ゲームを一定期間で打ち切る手段を有することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項4】 請求項1記載のネットワークゲームシステムにおいて、前記端末装置は、前記ゲーム参加者の取引金額を前記センター装置に転送する手段を有し、前記センター装置は、前記ゲーム参加者の取引金額が所定の金額を越えるごとにゲームを1回進行する権利を与える手段を有することを特徴とするネットワークゲームシステム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ネットワークゲームシステムに関し、特に、ゲーム参加者を認証し、1日に1回～数回ずつゲームを進め、一定期間でゲームを完了するネットワークゲームシステムに関する。

## 【0002】

【従来の技術】ビンゴゲームなどのゲームは、大人も子供も楽しめるポピュラーなゲームであり、図12に示すような紙のカードに数字を記入する方法などで遊ぶものである。例えば、特開平7-328178号公報には、複写式ビンゴゲーム用カードでゲームに参加するというものが開示されている。また、ビンゴゲームを電子化して、ネットワークなどを介して遊ぶことも行なわれている。特開平5-317485号公報には、ビンゴゲームシステムを、伝統的な数字選択用のドラムを用いつつ、数字の読み取り、数字配列の表示、ゲーム進行の集計等を電子化する技術が開示されている。特開平7-136311号公報には、ユーザが買い物等をする毎に、カードに記号が順次印刷され、それによりビンゴゲームを進行させることができるという技術が開示されている。特表平8-501236号公報には、センター装置（ベースステーション）と端末とがネットワークを介してビンゴゲーム進行に関するデータの送受信を行なうものが開示されている。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】上記のような従来のゲームシステムは、紙のカードを使って遊ぶゲームを電子化して、無制限に連続してゲームを行なえるようにしたものであった。そのため、ゲームの進行を速くすることができ、ゲームに熱中することになるが、ゲームに飽きてやめるのも早くなるというように、かえってゲームの楽しみをそぐ結果になっていた。また、従来のゲームシステムでは、ゲーム参加者はだれでもよいので、特定の人を対象に、ゲームの期間を限定してゲームを行なうことはできなかった。

【0004】本発明は、ゲームを行なう人を特定するとともに、ゲームの進行ペースを制限し、ゲームの期間も限定することにより、ゲームの楽しみを持続できるネットワークゲームシステムを実現することを目的とする。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために、本発明では、ネットワークゲームシステムを、ゲーム参加者の認証手段と、ゲームの進行を1日1回～数回に制限する手段と、ゲームの終了期限を一定期間に制限する手段とを有する構成とする。

【0006】上記のように構成することにより、楽しみながらゲームを長く続けることができる。また、ゲーム参加者を認証により確認するので、ゲームに参加する対象者を固定することができる。商店の顧客を対象にしたゲームとすることにより、集客のためのイベントとしてゲームシステムを活用することができる。

## 【0007】

【発明の実施の形態】本発明の請求項1に記載の発明は、ゲームの進行を制御するセンター装置と、ネットワークを介して前記センター装置と接続された複数の端末装置とを具備し、前記端末装置から前記ネットワークを介して参加するゲーム参加者にゲームを提供するネットワークゲームシステムであって、前記端末装置は前記ゲーム参加者を特定する認証手段を有し、前記センター装置は、前記ゲーム参加者を登録する手段と、前記ゲーム参加者が選択した数字を記録する手段と、ゲームを1日に所定回数を限度として進行させる手段とを有するものであり、店頭に来る客に長期間にわたってゲームを楽しませることができるという作用を有する。

【0008】本発明の請求項2に記載の発明は、請求項1記載のネットワークゲームシステムにおいて、前記端末装置はPOS端末装置であるネットワークゲームシステムであり、POS端末装置を利用して、店頭に来る客に長期間にわたってゲームを楽しませることができるという作用を有する。

【0009】本発明の請求項3に記載の発明は、請求項1記載のネットワークゲームシステムにおいて、前記センター装置は、ゲームを一定期間で打ち切る手段を有するネットワークゲームシステムであり、一定期間に限つ

て、店頭に来る客にゲームを楽しませることができると  
いう作用を有する。

【0010】本発明の請求項4に記載の発明は、請求項  
1記載のネットワークゲームシステムにおいて、前記端  
末装置は、前記ゲーム参加者の取引金額を前記センター  
装置に転送する手段を有し、前記センター装置は、前記  
ゲーム参加者の取引金額が所定の金額を越えるごとにゲ  
ームを1回進行する権利を与える手段を有するネットワ  
ークゲームシステムであり、一定額以上の買い物をする  
ごとに客にゲームを楽しませることができるとする作用  
を有する。

【0011】以下、本発明の実施の形態を図1～図12を  
参照して詳細に説明する。

【0012】（実施の形態1）本発明の第1の実施の形  
態は、インターネットを介して商店の店頭にあるPOS  
端末とセンターのゲームサーバを接続し、ゲーム参加者  
を認証して1日1回ビンゴゲームを進行させ、一定期間  
内にビンゴゲームを終了させるネットワークゲームシス  
テムである。

【0013】図1は、本発明の第1の実施の形態のネッ  
トワークゲームシステムの構成を示すものである。PO  
S端末1は、商店の店頭にあり、通常のPOS端末とし  
て機能するとともに、ゲーム用の磁気カードを通すこと  
により、ゲーム参加者の個人認証をして、ゲームを進行  
するためにセンターのゲームサーバ3と通信するもので  
ある。POS端末1は、本来の売上管理のためのシステ  
ムにも接続されているが、ここでは図示を省略してあ  
る。通信回線2は、インターネットの通信回線であり、  
専用回線でも無線回線でもよい。ゲームサーバ3は、セ  
ンターに設置されたコンピュータであり、POS端末1  
と通信してゲームの進行を制御するものである。ゲーム  
ファイル4は、ゲームのルールなどのデータを格納した  
ファイルである。ユーザファイル5は、ゲーム参加者の  
名前などのデータを格納したファイルである。運用ファ  
イル6は、進行中のゲームのデータなどを格納したファ  
イルである。

【0014】図2は、システムの初期画面である。ゲー  
ムや他の情報アクセスを選択することができる。図3  
は、ゲームシステムを選択した場合のゲーム選択画面で  
ある。複数のゲームの中から好みのゲームを選択でき  
る。図4は、ビンゴゲームの進行を示すフロー図であ  
る。図1～図4を参照して、本発明の第1の実施の形態  
のネットワークゲームシステムの動作を説明する。

【0015】ゲームを開始するのに先立って、POS端  
末1から、ビンゴゲームに参加する人を登録する。ゲー  
ム参加者の名前や住所などの登録データを入力してセン  
ターに送り、ユーザファイル5に記録し管理する。登録  
が完了すると磁気カードを発行して、ゲームを行なうこ  
とに磁気カードをPOS端末1に通して認証するために  
使用する。

【0016】ゲームを開始する際には、磁気カードをP  
OS端末1に通してビンゴゲームを選択する。ビンゴゲ  
ームに参加すると最初に、図12に示すように24の数字を  
ゲーム参加者が決めて、ビンゴゲームカードを埋める必  
要がある。自動選択モードにすると、センターのゲーム  
サーバ3がランダムに選んだ数字を記入してくれる。数  
字の選択が終了すると、ゲーム参加者のデータと、ビン  
ゴゲームのデータが運用ファイル6に登録され、以後、  
運用ファイル6のデータに基づいてゲームの進行が管理  
される。各ゲームのルールなどはゲームファイル4にあ  
らかじめ登録されている。

【0017】ゲーム参加者は店頭に来て、図2に示す初  
期画面でゲームを選択する。図3のゲーム選択画面にな  
ってから、磁気カードをPOS端末1に通し、認証を受  
ける。磁気カードのデータはセンターに転送され、運用  
ファイル6の中に対応するデータがあれば、ゲームサー  
バ3は入力許可をPOS端末1に通知する。個人認証が  
終了すれば、現在進行中のゲームの選択画面をPOS端  
末1に表示する。ゲーム参加者がビンゴゲームを選択す  
ると、そのゲーム参加者のビンゴゲームカードとラッキ  
ーナンバーが表示される。ゲーム参加者は、自分のビン  
ゴゲームカードとラッキーナンバーを画面で見て、ラッ  
キーナンバーとビンゴゲームカードのなかの数字が一致  
していれば、ビンゴゲームカードの数字を指でタッチす  
る。一致しているのに見逃すと、その数字は無効にな  
る。そのデータはPOS端末1からセンターに送られ、  
センターのゲームサーバ3ではビンゴ完成かどうかチェ  
ックして記録する。センターからは1日に1回、ランダ  
ムに発生したその日のラッキーナンバーをPOS端末1  
に送る。

【0018】ゲーム参加者は、1日に1回しかビンゴゲ  
ームを進めることができない。センターのゲームサーバ  
3は、運用ファイル6を参照して、ゲーム参加者が最後  
にゲームを行なった日付をチェックすることにより、1  
日に1回しかゲームを進めることができないように制御  
する。また、ゲームを開始した日付をチェックすること  
により、制限期間を越えてゲームをすることができない  
ように制御する。制限期間30日の間に10日しか来店し  
なかったら、ラッキーナンバーは10個しか発行してもら  
えない。ビンゴゲームでは、中心を通る列の場合は4個、  
中心を通らない場合は5個の数字がラッキーナンバーと  
一致すれば、賞品をもらえる。運がよければ、4日目に  
ビンゴ完成となる。運が悪くて、30日たってもビンゴ完  
成にならない場合は「はずれ」で、残念賞をもらってゲー  
ム終了となる。センターのゲームサーバ3は、ゲーム参  
加者が期限内にゲームを行なった回数を管理しており、  
期限が来てビンゴ完成にならない場合でも、10回以上参  
加していないと、残念賞はもらえない。ビンゴゲーム  
は、単純な「くじ」であるから、大人も子供も楽しむこ  
とができるゲームである。

【0019】上記のように、本発明の第1の実施の形態のネットワークゲームシステムでは、インターネットを介して商店の店頭にあるPOS端末とセンターのゲームサーバを接続し、ゲーム参加者を認証して1日1回ゲームを進行させ、一定期間内にゲームを終了させるように構成したので、ゲーム参加者が毎日店頭に来てビンゴゲームを楽しむことができる。商店で買い物をした客に対するサービスとして、ビンゴゲームの賞品を出すとともに、ビンゴゲームをするときに買い物をしてもらうことができるので、集客システムとして有効に機能する。

【0020】なお、上記の第1の実施の形態のネットワークゲームシステムでは、ゲーム参加者の個人認証は磁気カードをPOS端末1に通すことで行なったが、暗唱番号を使ってもよいし、指紋照合などの高度な個人識別手段を利用してもよい。ある程度本人と識別できればよいので、一般に使われている個人識別手段を適宜選択して利用すればよい。

【0021】（実施の形態2）本発明の第2の実施の形態は、インターネットを介して商店の店頭にあるPOS端末とセンターのゲームサーバを接続し、ゲーム参加者を認証して買い物金額が一定額を越えるごとに1回ゲームを進行する権利を与え、1日に1回を限度としてゲームを進行させ、一定期間内にゲームを終了させるネットワークゲームシステムである。

【0022】第2の実施の形態のネットワークゲームシステムが第1の実施の形態と異なる点は、取引額をゲーム進行の条件とする点である。

【0023】図5は、本発明の第2の実施の形態のネットワークゲームシステムのハードウェア構成を示す図である。センターのゲームサーバは、第1の実施の形態と異なる点はないので、ファイルなどは省略してある。店舗におけるPOS端末は、小規模な店舗で客が多くなく、本来のレジ業務に影響しない程度であれば、1台のPOS端末をゲーム端末と兼用する。客が多い店舗では、メインのPOS端末1をPOSサーバとして、LANなどを介して複数のPOS端末（クライアント端末）を増設し、ゲームを行なうのに支障がないようにする。増設したPOS端末には、ゲーム以外に種々の案内や他の機能を持たせることもできる。

【0024】図6は、「遠くへ行きたい」というゲームの進行フロー図である。図7は、「遠くへ行きたい」というゲームの第1画面の図である。図8は、「遠くへ行きたい」というゲームの第2画面の図である。図9は、双六ゲームの進行フロー図である。図10は、双六ゲームの第1画面の図である。図11は、双六ゲームの第2画面の図である。図5～図11を参照して、本発明の第2の実施の形態のネットワークゲームシステムの動作を説明する。

【0025】ゲーム参加者が、店頭でPOS端末1に名前と住所と電話番号などを入力して、すべての入力デー

タが揃うとセンターに登録され、認証のための磁気カードが発行される。ここまでは、第1の実施の形態と同じである。

【0026】ゲーム参加者が一定額の買い物をすると、ゲームを進める権利のポイントが得られる。例えば、1000円の買い物をすると1点もらえ、5000円の買い物をすると5点もらえる。買い物をするとき、磁気カードをPOS端末1に通すと、権利のポイントがセンターのユーザファイルと運用ファイルに登録されるので、いつでも許された回数だけゲームを進めることができる。ただし、1種類のゲームについて1日に1回しかゲームを進めることはできない。買い物の金額に応じて2つ目や3つ目のゲームができる。ゲームの種類に応じて、1点で1回進行できる場合と、2点あるいは3点で1回進行できる場合がある。また、ゲームの種類に応じて、ゲームが完了する期限も決まっている。

【0027】ゲーム参加者が店頭に来てゲームをしようとするときは、図2の初期画面で画面に表示されたゲームのアイコンを指でタッチしてゲームを選択する。図3のゲーム選択画面になってから、磁気カードをPOS端末1に通し、認証を受ける。磁気カードのデータはセンターに転送され、運用ファイルの中に対応するデータがあれば、入力許可をPOS端末1に通知する。個人認証が終了すれば、現在進行中のゲームの選択画面をPOS端末1に表示する。いくつかの種類のゲームのなかから1つのゲームを選択できる。ゲームの種類は、ビンゴゲームや、以下に説明するような比較的単純なゲームが適当である。ゲームの種類に応じて、ゲームを1回行なうために必要な点数が決まっているので、現在貯まっている点数でできるゲームが表示される。どのゲームをするか、選択画面で希望するゲームの種類を選択する。1つのゲームだけでなく、複数のゲームを並行して進めることができる。

【0028】センターでは、磁気カードのデータでユーザファイルを検索し、ユーザが登録されていることを確認すると、運用ファイルを検索し、現在進行中のゲームと、ユーザの保有点数と、進行状況を読み出し、POS端末に送り、表示する。

【0029】図6は、「遠くに行きたい」という、クイズに答えて進むゲームの進行フロー図である。このゲームは、図7のように、画面に表示された地図上の好きな点を選んで指でタッチすると、図8のように、その地点にちなんだクイズが表示されるというものである。クイズに正解すると、クイズの難易度と回答時間に応じたマイル数がもらえ、30日間で到達したマイル数に応じて賞品がもらえる。

【0030】ゲーム参加者が地図の上の地名を指でタッチすると、POS端末からセンターに転送される。センターでは、その地名にちなんだクイズを、ゲームファイルから検索して、POS端末に転送する。ゲーム参加者

が、クイズの解答の選択肢の1つを指でタッチすると、POS端末からセンターに転送され、正解かどうかチェックされる。不正解であれば、POS端末に残念でしと表示されて終わる。正解であれば、その問題に付けられたマイル数がもらえる。解答に時間がかかって、制限時間の半分以上を越えると、正解でもマイル数の半分しかもらえない。さらに時間がかかって、制限時間を越えると無回答とされ、不正解扱いとなる。獲得したマイル数は、センターの運用ファイルに蓄積され、一定のマイル数が貯まると賞品がもらえる。30日間に所定のマイル数が貯まらないと、残念賞しかもらえない。さらに、10回以上ゲームに参加していないと、残念賞ももらえない。

【0031】図9は、すごろくゲームのゲーム進行フロー図である。このゲームは、図9のように、1～6の数字を選択すると、センターからランダムに発生された数字が送られてくるので、その数字から選択した数字を引いた差の数だけ駒を進めるというものである。センターのゲームサーバ3は、1～6の数字が同確率でできるように乱数を発生して、POS端末からの数字に加算して返送する。1日に1回挑戦して、30日以内にゴールに到達すると賞品がもらえる。図10は、すごろくゲームの第1画面であり、普通のすごろくと同様に、1回休みとか、2つ戻るとか、振り出しに戻るというような進み方をする。図11は、すごろくゲームの第2画面であり、落とし穴に落ちた場合の画面である。

【0032】以上の例では、ゲームの進行回数は1日1回としたが、ゲームの種類によっては、1日2～3回進行できるようにしてもよい。

【0033】上記のように、本発明の第2の実施の形態のネットワークゲームシステムでは、インターネットを介して商店の店頭にあるPOS端末とセンターのゲームサーバを接続し、ゲーム参加者を認証して一定の取引額につき1回ゲームを進行させる権利を与え、1日に1回を限度としてゲームを進行させ、一定期間内にゲームを終了させるように構成したので、客が一定額の買い物をするとゲームを楽しむことができ、集客システムとして有効に機能する。

【0034】なお、上記の第2の実施の形態のネットワークゲームシステムでは、一定の取引額につき1回ゲームを進行させる権利を与えたが、パチンコホールの景品に交換できなかった端数玉を貯めて、一定個数ごとにゲームを1回進める権利を与えるようにしてもよい。

【0035】

【発明の効果】上記のように、本発明のネットワークゲームシステムは、ゲーム参加者の認証を行ない、一定期間にわたって1日1回のゲーム進行を行なうように構成したので、長期間にわたってゲームを楽しむことができるという効果が得られる。

\*【0036】また、このネットワークゲームシステムを商店のサービスイベントに利用した場合、固定客を確保することができ、1日1回のゲーム進行とするので、毎日店頭に来るようになることができるという効果が得られる。

【0037】また、ゲームを進行できる期間を限定するので、ゲーム参加者が一定期間に必ず来店するようにできるとい効果を得られる。

【0038】また、ゲーム端末としてPOS端末を利用できるので、小さい商店でも特別に端末を設置しなくても、客をゲームに参加させることができ、低コストで集客効果を上げることができるという効果が得られる。

【0039】また、客が多い商店では、LAN接続した複数のPOS端末を使って客をゲームに参加させることができるとともに、その端末で他のイベントの宣伝などを行うことができるという効果が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1の実施の形態のネットワークゲームシステムの構成図、

20 【図2】本発明の第1の実施の形態のネットワークゲームシステムの初期画面を示す図、

【図3】本発明の第1の実施の形態のネットワークゲームシステムのゲーム選択画面を示す図、

【図4】本発明の第1の実施の形態のビンゴゲームの進行フロー図、

【図5】本発明の第2の実施の形態のネットワークゲームシステムの構成図、

【図6】本発明の第2の実施の形態の「遠くに行きたい」ゲームの進行フロー図、

30 【図7】本発明の第2の実施の形態の「遠くに行きたい」ゲームの第1画面の図、

【図8】本発明の第2の実施の形態の「遠くに行きたい」ゲームの第2画面の図、

【図9】本発明の第2の実施の形態の双六ゲームの進行フロー図、

【図10】本発明の第2の実施の形態の双六ゲームの第1画面の図、

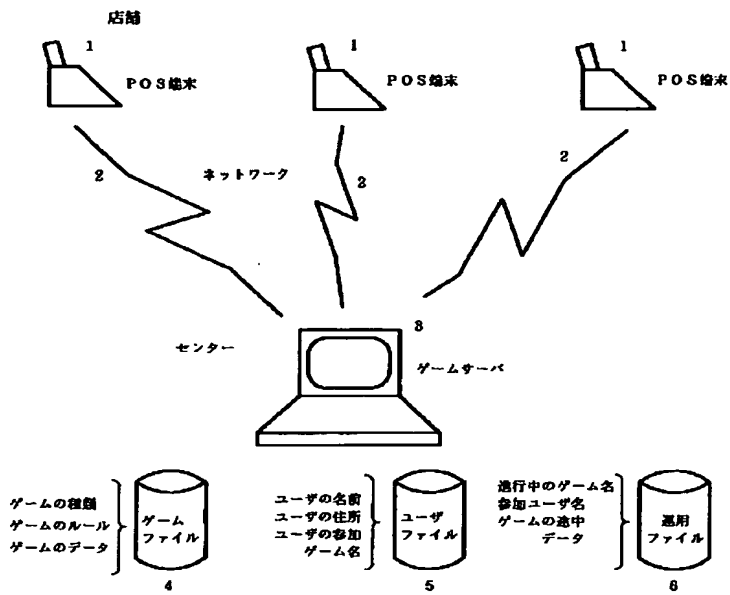
【図11】本発明の第2の実施の形態の双六ゲームの第2画面の図、

40 【図12】ビンゴゲームカードの図である。

【符号の説明】

- 1 POS端末
- 2 通信回線
- 3 センターのゲームサーバ
- 4 ゲームファイル
- 5 ユーザファイル
- 6 運用ファイル

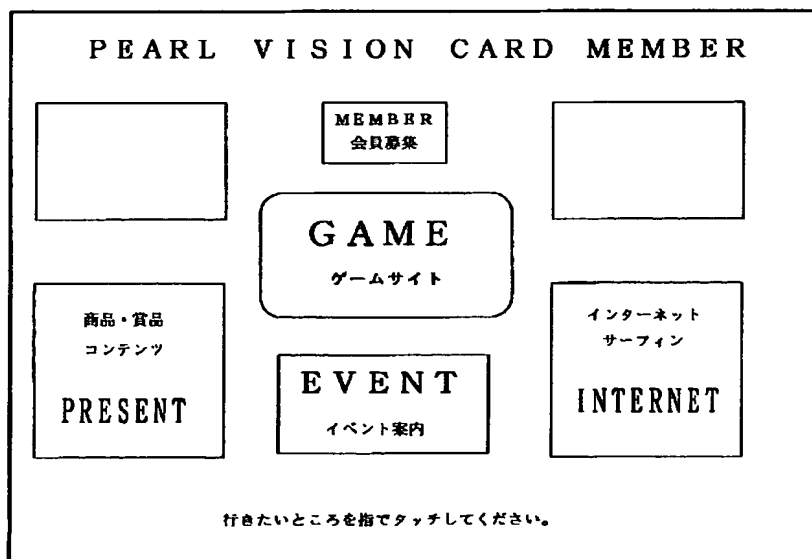
【図1】



【図12】

B I N G O				
2	26	31	60	61
14	22	45	58	62
8	29	?	56	74
7	23	35	50	69
9	21	42	51	68

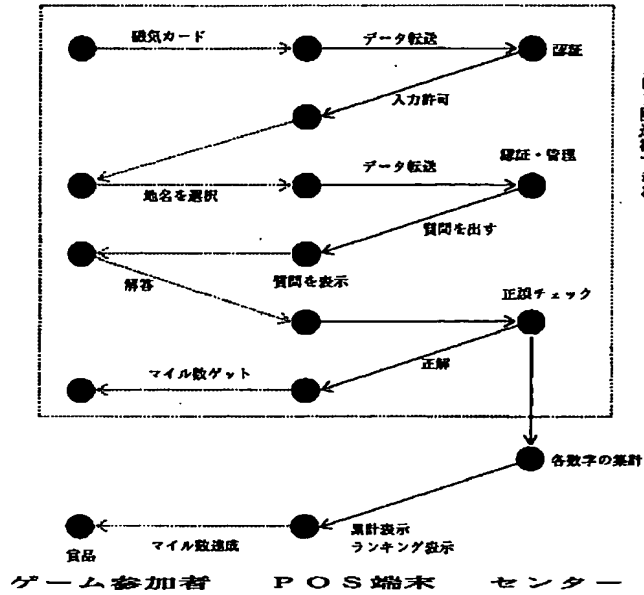
【図2】



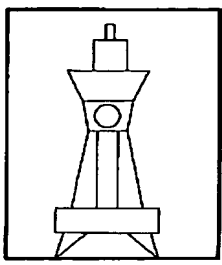




【図6】



【図8】



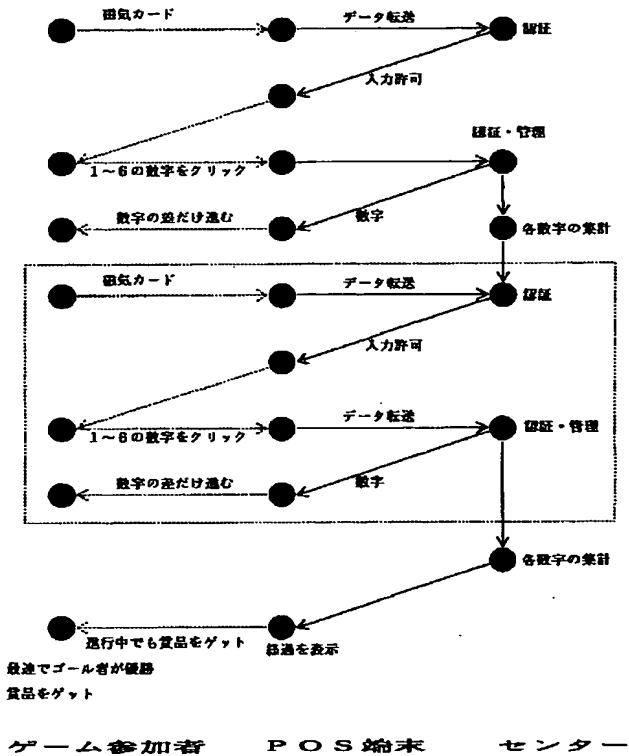
### 大阪

Q 大阪で有名なタワー。  
最近NHKの連続ドラマ  
「ふたりっ子」でも話題  
になった建物は次の内  
どれでしょう？

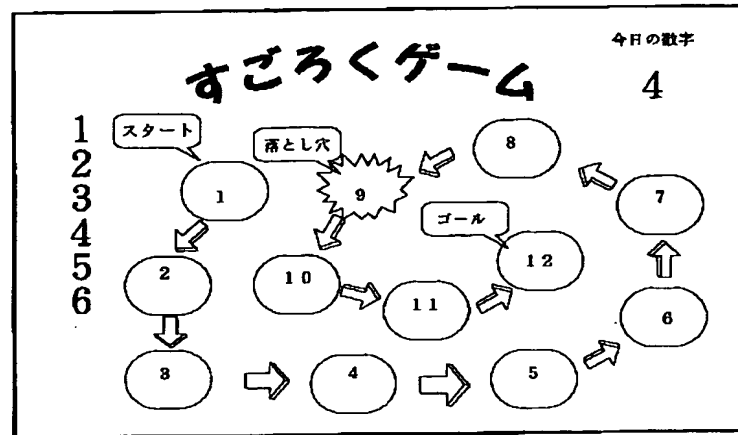
ゲットマイル数  
20

A 1. 東京タワー  
2. 通天閣  
3. 京都タワー

【図9】



【図10】



【図11】

